

# ENGLISH

## WORLD GAMES

### AMSTRAD CPC Cassette/Disc

#### INTRODUCTION

**Look out, world. Here we come!**

You're about to travel the globe with EPYX to compete in eight of the world's most glamorous and unusual sports. From Europe to the Far East, you'll be ocean-hopping to the sites where daring divers sail from rocky cliffs and giants of men match raw power in the sumo ring. You're going to be on *their* home turf. But it doesn't matter. You'll wipe them out.

**"Excusez-moi. Wheech way to ze Slalom?"**

To become the WORLD GAMES champion, you'll ski the Slalom course at Chamonix. Toss an enormous caber in the hills of Scotland. Fly over the ice to jump barrels in Germany. And pump heavy iron in the Soviet Union.

In Japan, you'll go stomach to stomach with a 400-pound sumo wrestler. In Mexico, you'll leap from the treacherous cliffs of Acapulco and in Canada you'll fight for your balance against log-rolling lumberjacks. And in the States you'll ride the meanest, orneriest bull in the Wild West.

The brand new challenge of eight international events. The glamour of visiting exotic locales. World-class competition reaches new heights of drama, colour and excitement in the latest athletic challenge from EPYX.

In any language, you're about to experience the thrills of WORLD GAMES. *Bonne chance!*

#### OBJECTIVE

WORLD GAMES challenges your competitive skills with a series of athletic contests for one to eight players. The lineup of eight realistic and colourful events takes you on a journey around the world:

RUSSIA - Weightlifting  
GERMANY - Barrel Jumping  
MEXICO - Cliff Diving  
FRANCE - Slalom Skiing  
CANADA - Log Rolling  
UNITED STATES - Bull Riding  
SCOTLAND - Caber Toss  
JAPAN - Sumo Wrestling

Practise each event first to sharpen your skills. Then choose your options for competition and let the Games begin. You may represent any of 18 countries as you compete in the events. WORLD GAMES judges each event, keeps scores and awards medals to the winners. The winner gets the gold, a second place finisher earns the silver and the third finisher receives a bronze medal.

If you break a 'World Record', WORLD GAMES will save your name and display it on a special World Records screen.

Plug in your best joystick. This is the game you've been waiting for. The new thrills of WORLD GAMES are about to begin!

#### GETTING STARTED

##### LOADING INSTRUCTIONS (Disk)

- Set up your Amstrad as shown in the owner's manual.
- Plug your joystick in.
- Turn the computer and the disk drive ON.
- Insert the game disk into the disk drive with SIDE 1 facing up. You will be prompted when to turn the disk over.
- Type RUN "WGAMES and press (ENTER).

## LOADING INSTRUCTIONS (Cassette)

- Set up your Amstrad as shown in the owner's manual.
- Plug your joystick in.
- Turn the computer ON
- Put the cassette into the tape recorder with **SIDE 1** facing up, and make sure that it is re-wound, then press **CTRL** and **(ENTER)**.

## STARTING PLAY

When the **WORLD GAMES** title screen appears, press the **FIRE** button on your joystick to load the menu screen. The **WORLD GAMES** menu offers a choice of seven options for practising and competing in the events. To make a selection, use your joystick to move the cursor to one of the options and press the **FIRE** button. You may also select an option by typing the corresponding numbered key.

### OPTION 1: Compete in All the Events

Compete in all eight events: Weight Lifting, Barrel Jumping, Cliff Diving, Slalom Skiing, Log Rolling, Bull Riding, Caber Toss and Sumo Wrestling. The computer tallies the number of medals awarded to each player as you compete.

- To enter your name, type your name on the keyboard and press **RETURN**
- To choose your country, use the joystick to move the cursor to the flag of your choice, then press the **FIRE** button to make the selection. (To just listen to the country's anthem, type S).
- Repeat the name and country selection for each additional player (up to eight). When all players' names and countries are entered, press **RETURN**.
- A verification screen appears. If all names and countries are correct, select **YES** with the joystick and press the **FIRE** button, or type Y. If you need to make any changes, select **NO** or type N.

### OPTION 2: Compete in Some Events

Similar to **OPTION 1**, but you compete only in the events you select.

- Select the event(s) by typing the corresponding numbered key or by moving your joystick and pressing the **FIRE** button.
- The events you select will be displayed in white.
- When you are finished selecting the events, move the cursor to the word **DONE** and press the **FIRE** button.

### OPTION 3: Compete in One Event

Similar to **OPTIONS 1** and **2**, but you compete only in the event you select.

- Use the joystick to choose the event, then press the **FIRE** button. (Or type the key matching the event number).

### OPTION 4: Practise One Event

- Use the joystick to choose the event, then press the **FIRE** button. (Or type the key matching the event number.)

**NOTE:** No scoring records are kept during practise rounds.

### OPTION 5: Number of Joysticks

For one player, plug your joystick into **PORT 2** and select **1**.

For two or more players, plug in two joysticks and select **2**.

- Select **1** or **2** by pressing the **FIRE** button (or type **1** or **2**).

### OPTION 6: See World Records

Displays the highest score recorded in all events, with the name and country of the player who achieved each world record.

- Press the **FIRE** button to return to the menu.

### OPTION 7: Include Travelogue

Displays the location and description of each event before you compete.

- Press the **FIRE** button to select **NO** if you don't want to see the descriptions. Select **YES** if you would like to read them before each event.

## THE GAMES

### WEIGHTLIFTING

The scene for this event is Russia, home of the best Olympic weightlifters in the world. The Soviets have ruled the 'Iron Game' since 1960, when 360-pound giant Leonid Zhabotinsky squashed his competition by hoisting 1262 pounds in three lifts. Weightlifting is more than a test of strength - it is also a sport of strategy and style. The 'snatch' and 'clean and jerk' require timing, skill and determination.

- *In practise rounds*, select the type of lift by moving the joystick **FORWARD** or **BACK**. Press the **FIRE** button to continue.
- *In competition*, you must complete the 'snatch' before competing in the 'clean and jerk'.
- To select the weight, move the joystick **LEFT** or **RIGHT**. Press the **FIRE** button to continue.
- If no lifter wants to increase the weight after a successful round of lifts, the judges raise the weight 5kg.
- Press the **FIRE** button to begin the lift.
- A total of three attempts at each type of lift are allowed for each player in the weight lifting competition.

### The Snatch

Several up and down joystick movements are necessary to complete a successful **Snatch**, and each must be made at the right moment.

- To bend down and grasp the bar, pull the joystick **BACK**.
- To begin lifting the bar, push the joystick **FORWARD**.
- During the lift, pull the joystick **BACK** to drop underneath the bar and 'snatch' it over your head.
- To stand up from the squatting position, push the joystick **FORWARD**.
- When two or more judges' lights in front of the platform turn **WHITE**, pull the joystick **BACK** to lower the weights back down to the floor.

### The Clean and Jerk

A successful lift is even harder in the **Clean and Jerk** - extra up and down movements are required, timing is more critical, and you'll need to rest to 'gather your strength' momentarily before each part of the lift.

- To grasp the bar, pull the joystick **BACK**.
- To begin lifting the bar, push the joystick **FORWARD**.
- During the lift, pull the joystick **BACK** to 'clean' the bar and drop into a squat with the bar resting on your chest.
- To stand up from the squatting position, push the joystick **FORWARD**.
- To 'jerk' the bar above your head, pull the joystick **BACK** again.
- To straighten your legs and complete the lift, push the joystick **FORWARD** one more time.
- When two or more judges' lights in front of the platform turn **WHITE**, pull the joystick **BACK** to lower the weights to the floor.

**SCORING:** The winner is the lifter who successfully lifts the greatest weight. At least two of the judges must give white success lights for a lift to be considered successful. The judges vote on the accuracy of your timing. Two 'hesitant' white votes mean your timing was poor. Three quick white votes mean your timing was perfect.

**TIMING:** As the weight increases, timing becomes more critical. The right moment to clean the bar to your chest is easy to judge at lower weights, but extremely difficult as the Clean and Jerk approaches 200kg. After you clean the bar, wait the right amount of time to gather your strength for the final lift. Too short and the lifter isn't ready, too long and his strength gives out. The key to learning the timing is practise. Practise, practise, practise.

**STRATEGY:** The key to strategy in weightlifting is knowing when to increase the weight - and how much to increase it. Know your limits and those of your opponents. A sudden 50kg increase may knock your opponents out of the competition - but make sure you can lift the weight before you take the gamble!

### BARREL JUMPING

Barrel jumping takes you to Germany, where skaters compete to jump over the most barrels in a single attempt. The sport started about 300 years ago in Europe where ice skating was a common form of transportation. In their dash before take-off, jumpers hit speeds above 40 m.p.h., risking painful bruises if they fail to clear the last barrel. However, barrel jumpers keep protective gear to a minimum for lighter weight and longer leaps.

- To choose the number of barrels to jump, move and *hold* the joystick **LEFT** or **RIGHT**. Press the **FIRE** button to continue.
- Your skater appears on the ice ready to start. Press the **FIRE** button to begin skating.
- To move the skater's legs, move the joystick **LEFT** and **RIGHT**, alternating the rhythm to the movement of his legs.
- To skate faster, maintain your joystick movements in rhythm with his legs.
- To jump, press the **FIRE** button. The green flag indicates a good take-off point for most jumps.
- To prepare for landing, pull the joystick **BACK**.
- Each player is allowed three attempts.

**SCORING:** The winner is the skater who clears the greatest number of barrels in one of their attempts with a successful landing.

**STRATEGY:** Build up as much speed as possible before jumping. The length of the jump depends on the speed at take-off. The timing of the jump is also important. If you jump too soon, you may not clear the last barrel - but if you jump too late, you may crash into the first barrel.

#### CLIFF DIVING

The cliffs of sunny Acapulco, Mexico, provide the setting for this dangerous sport. High on a cliff named La Quebrada ('the break in the rocks'), courageous divers launch themselves from a craggy ledge toward the crashing surf far below. To avoid the rocks at the cliff base, divers have to jump outward 27 feet during their 118-foot descent. Diver Raul Garcia has taken the leap from La Quebrada over 35,000 times.

- To select the height of your dive, push the joystick **FORWARD** or pull **BACK**. Press the **FIRE** button to prepare for the dive.
- Your diver will appear on the ledge you selected. Press the **FIRE** button to start the dive.
- To arch your back during the dive, push the joystick **FORWARD**.
- Before you enter the water, pull the joystick **BACK** to straighten out and complete the swan dive.
- To avoid hitting the bottom surface under the water, move the joystick **LEFT** immediately after entering the water.
- Each player is allowed three attempts.

**SCORING:** Each diver is scored on the style and height of his dive. Smoothly executed swan dives score the highest style points. The highest scores are obtained with perfect swan dives from the highest ledge on La Quebrada, while barely missing the rocks at the foot of the cliff.

**WIND:** The wind velocity for each dive is indicated by the length of the arrow at the top of the screen. The stronger the wind, the longer you must keep your diver's back arched to avoid the rocks.

**STRATEGY:** The depth of the water varies as waves go in and out. Try to time your dive in order to enter the water at its maximum depth. To achieve a better score, try to barely miss hitting the rocks near the foot of the cliff by arching your back as long as necessary during the dive. Also remember that holding the joystick **LEFT**, **RIGHT**, **FORWARD** or **BACK** at the time of your leap adds extra velocity in that direction.

#### SLALOM SKIING

The setting for this event is Chamonix, France, where the first Winter Olympics took place in 1924. Skiing originated in Norway thousands of years ago. Ski racing dates from the earliest days of skiing in Norway, and modern slalom racing probably evolved from old traditional Nordic obstacle races. Slalom courses are designed as a test of reflexes, agility, precision and control. Of course, speed is vital - but skiers rarely exceed 25 m.p.h. in the slalom.

- To start skiing down the course, press the **FIRE** button.
- Control your skier's turns by moving the joystick **LEFT** or **RIGHT** to turn in that direction.
- Press and *hold* the **FIRE** button as you move the joystick to increase your speed and turning sensitivity (how sharp you turn).
- Complete the course by passing through each gate. A gate is two flags of the same colour - you must pass between each pair of flags.
- The gates alternate colours, so you must ski between blue flags, then red flags. Missing a gate adds a five second penalty.

**SCORING:** The winner is the skier who successfully completes the course with the fastest time. You will be disqualified if you fall. If you collide with a gate head-on, you'll 'wipe out'.

**STRATEGY:** Sharp turns slow you down. Try to use moderate turns as often as you can, timing each turn to position yourself for the next gate. As you pass through one gate, you should be setting up your approach for the next gate down the hill.

#### LOG ROLLING

Log rolling brings a visit to Canada, where two lumberjacks try to dislodge each other from a large floating log, spinning it back and forth until one contestant plunges into the icy river. (Splash.) Needless to say, log rolling requires great balance and agility. Log rolling began in Canadian lumber camps around 1840. The novice lumberjack always gets the same piece of advice: 'Never take your eyes off your opponent's feet'.

- You may compete against another person or the computer.
- When **PRESS YOUR BUTTON** appears on either half of the screen, the player whose name appears on that half must press the joystick **FIRE** button. The next player does the same. This begins the event.
- To move the lumberjack's legs, move the joystick **LEFT** and **RIGHT**. Stay in rhythm with the log or you may lose your balance.



- To slow the rolling of the log from forward to backward, and change its direction, press the **FIRE** button while running.
- Each player gets three attempts.

**SCORING:** The winner is the last lumberjack to remain on the log. A scoring bonus is awarded to the winner based on the balance of the two contestants. A balance meter is displayed at the bottom of the screen. You score points whenever your balance is better than your opponent's. Scoring also depends on the length of the event; if you take too long to finish off your opponent, you'll receive a lower score.

**BALANCE:** Establish a rhythm with your lumberjack's legs; if you don't build speed at the correct rate he may lose his balance. The computer keeps balance meters (shown at the bottom of the screen) for both players. When a lumberjack is off balance, his arms extend to help him recover.

**STRATEGY:** Make your opponent lose his balance by stopping the log, then changing the direction of the log's rotation quickly back and forth. Finish off your opponent by rolling the log rapidly in the direction that will cause him to fall off.

## BULL RIDING

Bull riding is the most dangerous event in the rodeo, a sport born well over 100 years ago in the American West when cowboys challenged each other to contests of riding and roping for entertainment. The rider sits bareback on a wild bull weighing two-thousand pounds or more, and holds onto a rope to avoid being thrown. When a rider falls in real competition, rodeo clowns draw the bull's attention so the cowboy can escape.

- To choose the bull you want to ride, move the joystick **FORWARD** or **BACK**. The bulls are named (from easiest to hardest) Ferdinand, Elmer, Bob, Tornado and Earthquake.
- Press the **FIRE** button to start the event.
- To respond to the bull's movements, move the joystick as follows:

**BUCK:** If the bull is bucking, move the joystick **LEFT** or **RIGHT**, in the direction that the bull is moving.

**SPIN:** Pull the joystick **BACK** to stay on the bull when it is spinning around.

**HALT:** Move the joystick **LEFT** or **RIGHT** in the *opposite* direction that the bull is moving. (i.e. If the bull faces left move the joystick **RIGHT**.)

**SCORING:** Scoring is based on style and length of the ride. The length of a ride is eight seconds. Riding harder bulls is worth more points. For the highest scores, ride Earthquake...if you dare.

**STRATEGY:** Try to anticipate the bull's moves correctly. Quick response to each move is the key to finishing a ride. The practise mode allows another player to control the bull's actions. Use this to develop a fast response to all of the moves a bull can make.

Controlling the bull with the joystick in practise mode.

**FORWARD:** 360° spin. The bull makes a full circle.

**FORWARD WITH FIRE BUTTON PRESSED:** 540° spin. The bull spins through a circle and a half.

**CENTER JOYSTICK:** The bull bucks and runs.

**BACK:** The bull halts suddenly. Guaranteed to throw the toughest hombre.

## CABER TOSS

The heather-splashed hills of Scotland are the birthplace of the ancient Caber toss. In this famous event from the Scottish Highland Games, athletes lift and throw a tree trunk the size of a small telephone pole. Cabers vary in size, but once tossed successfully they can never be shortened. The Braemar caber, one of Scotland's greatest challenges, is 19 feet long and weighs more than 120 pounds.

- To run with the caber, move the joystick **LEFT** and **RIGHT** in rhythm with the athlete's feet. To gain speed, increase the tempo of the rhythm smoothly.
- To plant your feet and throw the caber, press and *hold* the **FIRE** button.
- As the caber pivots in your hands, *release* the **FIRE** button to complete the throw. If you release too soon or too late, the caber may not flip correctly.

**SCORING:** The caber must flip over completely for a legal toss. The toss that travels the farthest distance wins the event.

**STRATEGY:** The secret to the longest throws is building up your speed before the toss, while conserving as much energy as possible. The player who learns how to reach top speed the fastest will usually win the event. Be careful not to run any further than necessary to build up your speed - long runs with the heavy caber will only sap your strength.

## SUMO WRESTLING

Sumo is an ancient Japanese sport with many traditions. Two huge wrestlers grapple in a clay-surfaced ring, trying to topple each other to the ground or push each other out of the ring. In one part of the elaborate pre-match ceremony, the contestants throw salt to purify the ring. Japanese boys must weigh 160 pounds at the age of 13 to enter sumo apprenticeship, and today's professional sumo wrestlers often weigh 400 pounds.

- Press the **FIRE** button to begin the event and go into the crouch.
- Control your wrestler by repeatedly moving the joystick as indicated for the following wrestling moves:



- Press and *hold* the **FIRE** button to attempt to grasp your opponent's belt. Then perform one of the following moves by repeatedly moving the joystick in the direction indicated, while still holding the button down.



- The computer maintains stamina and balance factors for each wrestler.
- *Release* the **FIRE** button and let go of your opponent's belt.
- The first wrestler to leave the ring or touch the ground with any part of his body but the feet loses the match.

**SCORING:** Scoring is based on reaction time - both yours and that of your opponent. The player who can execute moves the quickest will get the highest scores. If you throw your opponent to the ground or push him out of the ring, you'll receive enough points to win the match. The shorter the match, the higher your score.

**STRATEGY:** Timing is important to success in the sumo ring. When you perform a move with the **FIRE** button pressed, be sure to release the button at the proper time to complete the move successfully. You can learn the timing through practise. Also keep in mind that Utchari is a good strategic move. Try using it when you're about to be pushed out of the ring.

## WORLD GAMES SCORING

### AWARDS CEREMONY

After every event, the names, countries and scores of all the competitors are listed in the order they are placed. The name of the Gold Medal winner appears at the top of the screen, and his or her country's national anthem is played.

### CHAMPION CEREMONY

If the players compete in all **WORLD GAMES** events, a Grand Champion of the games is selected based on the number of points awarded.

**GOLD MEDAL** - 5 points  
**SILVER MEDAL** - 3 points  
**BRONZE MEDAL** - 1 point.

The points are totaled after all events have been completed, and the player with the most points is honoured as the Grand Champion. The ceremony takes place after the Awards Ceremony for the final event.

### WORLD RECORDS

If a world record is achieved in any event, **WORLD GAMES** saves the name of the record-breaking player. The records are displayed on the World Records screen. If a new record is set for an event, the previous record is erased and the new information appears in its place.

### CONTINUING PLAY

To restart **WORLD GAMES** at any time, press and hold the **RUN/STOP** and **RESTORE** keys at the same time. The program will reboot to the beginning of the game.

# FRANÇAIS

## WORLD GAMES

### AMSTRAD CPC Kasette/Disk

**Attention, ça va faire du bruit!**

Vous allez voyager d'un bout à l'autre du globe avec EPYX pour concourir dans 8 des plus exaltants et super autres sports. Depuis l'Europe jusqu'en Extrême-Orient, vous serez transporté des lieux où d'audacieux plongeurs s'élancent des falaises abruptes jusqu'aux salles où des forces de la nature s'opposent au Sumo. Vous allez concourir dans leur spécialité. Mais ça ne fait rien, cela ne vous empêche pas de tout faire pour les dominer.

**"Excuse me, wheech way to ze bull riding?"**

Pour devenir un champion à WORLD GAMES, vous allez devoir, entre autres, slalomer à Chamonix, lancer un tronc d'arbre dans les montagnes écossaises, survoler des tonneaux disposés sur la glace en Allemagne, et soulever de lourds haltères d'acier en Union Soviétique. Au Japon, vous allez affronter, ventre contre ventre, un lutteur de Sumo qui ne pèse pas moins de 200 Kg. Au Mexique, il vous faudra assez de cran pour plonger du haut des falaises escarpées d'Accapulco et au Canada, vous essayerez de faire tomber votre challenger qui se trouve sur le même tronc d'arbre que vous. Tronc qui a pour particularité de flotter sur une rivière... Et aux Etats-Unis, vous participerez à un rodéo... sur taureau! Ce sont huit épreuves internationales qui vous mettent face à un nouveau challenge. De plus, le dépaysement est garanti! Quelle que soit votre nationalité, vous êtes concerné par WORLD GAMES, les Jeux Mondiaux, alors place à l'action et au sport!

#### OBJECTIFS

WORLD GAMES met à l'épreuve vos capacités en vous proposant une série de compétitions, pour 1 à 8 joueurs. Ces 8 épreuves vous amènent dans les pays suivants:

RUSSIE - Haltérophilie  
ALLEMAGNE - Saut de tonneaux  
MEXIQUE - Plongeon  
FRANCE - Slalom géant  
CANADA - Tronc flottant  
USA - Rodéo sur taureau  
ECOSSE - Lancer de tronc  
JAPON - Lutte de Sumo

Entraînez-vous d'abord à chaque discipline pour renforcer votre niveau, puis déterminez vos choix pour les épreuves et que les jeux commencent! Vous pouvez représenter un des 18 pays présents à la compétition.

Les juges, dirigés par WORLD GAMES, arbitrent chaque épreuve, gardent les scores et remettent les médailles aux meilleurs, médailles qui peuvent être d'or, d'argent ou de bronze.

Si vous pulvérisez un 'record du monde', WORLD GAMES sauvera votre nom et l'affichera sur l'écran des records.

Branchez votre manette de jeu préférée. C'est le jeu que vous attendiez tant. Voici les fabuleux Jeux Mondiaux, WORLD GAMES!

#### POUR COMMENCER

##### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

- Installez votre Amstrad CPC comme indiqué dans le manuel d'utilisation.
- Branchez votre manette dans le port.
- Mettez en marche l'ordinateur.

##### DISQUETTE

- Installez votre Amstrad selon la manière décrite dans votre manuel.
- Branchez votre manette de jeu comme indiqué dans votre manuel d'utilisation.
- Insérez la disquette WORLD GAMES dans le lecteur de disquette, l'étiquette de face l vers le haut.
- Tapez : RUN "WGAMES puis appuyez sur la touche ENTER.

## **CASSETTE**

- Branchez le lecteur de cassette à l'ordinateur comme spécifié dans le manuel d'instruction.
- Insérez la cassette **WORLD GAMES** dans le lecteur, côté **FACE 1**.
- Rembobinez la cassette jusqu'au départ.
- Insérez la cassette dans le lecteur de cassette et appuyez sur les touches **CTRL** et **ENTER**.
- Appuyez sur la touche **PLAY** du lecteur de cassette.

## **POUR COMMENCER A JOUER**

Lorsque le titre **WORLD GAMES** apparaît, appuyez sur le bouton de jeu pour changer le menu. Ce menu vous propose 7 options; pour l'entraînement et la compétition. Pour effectuer un choix, utilisez votre manette de jeu pour placer le curseur devant l'option désirée, puis pressez le bouton de jeu. Vous pouvez aussi choisir l'option en tapant sur la touche numérique correspondante.

### **OPTION 1: Compete in all the events (participer à toutes les épreuves)**

Participez aux 8 épreuves: Haltérophilie, Saut de tonneaux, Plongeon, Slalom géant, Tronc flottant, Rodéo sur taureau, Lancer de tronc et Sumo. L'ordinateur comptabilise le nombre de médailles acquises tout au long des compétitions.

- Pour entrer votre nom, tapez-le au clavier puis pressez la touche **RETURN**.
- Pour choisir un pays, bougez le curseur jusqu'au drapeau de votre choix, ceci à l'aide de la manette de jeu, puis pressez le bouton de feu pour confirmer le choix. Pour écouter seulement l'hymne national, tapez juste sur la touche **S**.
- Continuez l'opération précédente pour chaque jour. Lorsque tous les joueurs sont répertoriés, tapez **RETURN**.
- Un écran de vérification apparaît. Si tous les noms et pays sont corrects choisissez **YES** avec la manette et pressez le bouton de feu, ou tapez **Y**. Si vous voulez recommencer, tapez **N** ou choisissez **NO**.

### **OPTION 2: Compete in some events (participer à quelques épreuves)**

Similaire à l'option 1, mais vous participez aux épreuves que vous choisissez.

- Choisissez les épreuves en tapant leur numéro au clavier ou en positionnant le curseur devant puis en appuyant sur le bouton de feu.
- Les épreuves choisies seront affichées en blanc.
- Lorsque vous avez fini votre choix, placez le curseur devant le mot **DONE** et pressez le bouton de feu.

### **OPTION 3: Compete in one event (participer à une épreuve)**

Similaire aux options 1 & 2 mais vous ne participez qu'à une épreuve que vous choisissez.

### **OPTION 4: Practice one event (s'entraîner à une discipline)**

A l'aide de la manette, choisissez la discipline et pressez le bouton de feu (ou appuyez sur la touche numérique correspondant à l'épreuve).

### **OPTION 5: Number of joysticks (nombre de manettes)**

Pour un joueur, choisissez 1, sinon choisissez 2. Choisissez 1 ou 2 en pressant le bouton de feu (ou appuyez sur les touches 1 ou 2).

### **OPTION 6: See WORLD RECORDS (voir les records du monde)**

Afficher les plus haut scores pour chaque discipline, avec le nom et le pays de chaque joueur qui s'est distingué. Appuyez sur le bouton de feu pour revenir au menu.

### **OPTION 7: Include travelogue (inclure les descriptifs)**

Indique où a lieu l'épreuve et la décrit avant de concourir. Appuyez sur le bouton de feu pour choisir **NO** si vous ne voulez pas voir les descriptions. Choisissez **YES** si vous voulez les voir avant chaque épreuve.

## **LES EPREUVES**

### **WEIGHT LIFTING (Haltérophilie)**

Cette action se déroule en Russie, patrie des meilleurs haltérophiles mandiaux. Les soviétiques ont dominé dans cette discipline depuis 1960, lorsque Léonid Zhabotinsky, colosse de 162 Kg, a pulvérisé les records en portant 568 Kg en trois soulevés. L'haltérophile est plus qu'une épreuve de force. C'est aussi un sport de stratégie et de style. L'arraché et le soulevé nécessitant une synchronisation parfaite et une concentration complète.

- Pour l'entraînement, choisissez le type de soulevé en bougeant la manette en avant ou en arrière. Appuyez sur le bouton de feu pour continuer.
- En compétition, vous devez effectuer l'arraché avant de tenter le l'épaulé jeté.



- Pour avoir le poids, bougez la manette à gauche ou à droite. Pressez le bouton de feu pour continuer.
- Si aucun joueur n'augmente le poids après une tentative réussie, les juges ajoutent 5 Kg.
- Pressez le bouton de feu pour commencer le soulevé.
- 3 essais sont accordés à chaque joueur.

### **L'arraché**

Plusieurs manèges de la manette vers l'avant et l'arrière sont nécessaires pour effectuer un arraché, et chaque mouvement doit être effectué au bon moment.

- Pour s'accroupir et saisir la barre, tirez la manette vers vous.
- Pour commencer à soulever la barre, poussez la manette.
- Pendant le soulevé, tirez la manette vers vous pour porter la barre au dessus de votre tête.
- Pour vous redresser, poussez la manette vers l'avant.
- Lorsqu'au moins 2 des lampes du jury qui se trouvent face à la plateforme deviennent blanches, tirez la manette vers vous pour reposer la barre.

### **L'épaulé jeté**

Réussir un épaulé jeté est encore plus dur. Il faut bien plus de mouvement pour y parvenir et la synchronisation est primordiale. Vous aurez besoin de pauses de quelques secondes entre chaque étape, pour concentrer votre énergie.

- Pour saisir la barre, tirez la manette vers vous.
- Pour commencer à lever la barre, poussez la manette.
- Durant le soulevé, poussez sur la manette pour vous accroupir en maintenant la barre contre votre poitrine.
- Pour vous redresser, poussez la manette vers l'avant.
- Pour porter la barre au-dessus de votre tête, tirez sur la manette.
- Pour assurer votre équilibre et achever le soulevé, poussez alors sur la manette.
- Lorsqu'au moins 2 des lampes du Jury qui se trouvent face à la plateforme deviennent blanches, tirez la manette vers vous pour reposer la barre.

**NOTATION:** Le vainqueur est le joueur qui soulèvera correctement la plus forte charge. Il faut qu'au moins 2 des juges accordent la lampe blanche pour qu'un soulevé puisse être considéré comme réussi. Les juges fondent leur évaluation sur l'exactitude de votre synchronisation. 2 votes blancs 'hésitants' signifient que votre synchronisation était médiocre. 3 votes blancs rapides signifient qu'elle était parfaite.

**SYNCHRONISATION:** Au fur et à mesure que la masse augmente, la synchronisation, le 'timing' devient de plus en plus primordial. Le moment opportun pour amener la barre contre sa poitrine est facile à déterminer avec de petites masses, mais très difficile à trouver lorsque l'épaulé jeté approche les 200 Kg. Après avoir amené la barre contre votre poitrine, attendez juste le temps nécessaire pour réunir les forces nécessaires pour le soulevé final. Pas assez longtemps et vous n'êtes pas prêt, trop longtemps et vous perdez toutes vos forces. La seule manière d'apprendre à évaluer ce temps est l'apprentissage. Entraînez-vous, voici le secret pour devenir un champion...

**STRATEGIE:** Il vous faut savoir quand augmenter la charge, et de combien. Connaissez vos limites et celles de vos adversaires. 50 Kg en plus permet d'éliminer votre opposant mais avant de lancer de défi, soyez sûr de pouvoir soulever la charge!

### **BARREL JUMPING (Saut de tonneaux)**

Le saut de tonneaux vous emmène en Allemagne, où les patineurs s'opposent en essayant de sauter le plus de barils en un essai. Ce sport prit naissance il y a environ 300 ans en Europe, où le patinage sur glace était un moyen de transport très employé. Alors qu'ils s'élancent, la vitesse des sportifs peut frôler les 70 km/h, ce qui les expose aux fractures s'ils ne passent pas le dernier tonneau. Pourtant, ils ne se protègent pas ou peu, ceci afin de ne pas s'alourdir.

- Pour choisir le nombre de tonneaux à sauter, manœuvrez la manette à droite ou à gauche. Pressez le bouton de feu pour continuer.
- Votre partenaire apparaît sur la glace, prêt à s'élancer. Pressez le bouton de feu pour partir.
- Pour animer les jambes du patineur, manœuvrez la manette de droite à gauche et de gauche à droite, alternativement et au rythme avec le mouvement des jambes.
- Pour patiner plus vite, manœuvrez la manette en rythme exacte avec le mouvement des jambes.
- Pour sauter, pressez le bouton de feu. Le fanion vert indique le meilleur lieu de saut.
- Pour vous préparer à atterrir, tirez la manette vers vous.
- Chaque joueur a droit à 3 essais.

**NOTATION:** Le vainqueur est le patineur qui aura franchi le plus grand nombre de tonneaux et atterri correctement durant les tentatives.

**STRATEGIE:** Prenez une vitesse la plus grande possible avant le saut. La longueur du saut dépend de la vitesse au moment du saut. L'instant du saut est très important: si vous sautez trop tôt, vous risquez de ne pas franchir le dernier tonneau, si vous sautez trop tard, vous risquez de percuter le premier tonneau.

#### **CLIFF DIVING: (Plongeon)**

Les falaises d'Acapulco, au Mexique, sont très ensoleillées et forment le décor de ce sport dangereux. Haut placés sur un rocher nommé 'La Quebrada', 'la trouée dans les rochers', des plongeurs courageux s'élancent à partir de la falaise vers les vagues qui se brisent contre les rochers, tout en bas. Pour éviter les rochers à la base de la falaise, les plongeurs doivent s'éloigner d'au moins 8 mètres de la paroi de pierre au cours de leur chute de 35 mètres, un immeuble de 8 étages... Le plongeur Raoul Garcia s'est élancé depuis le haut de 'La Quebrada' plus de 35.000 fois.

- Pour choisir la hauteur du saut, poussez ou tirez la manette. Pressez le bouton de feu pour vous préparer pour le plongeon.
- Votre plongeur apparaîtra au rebord que vous avez choisi. Pressez le bouton de feu pour vous élaner.
- Pour arquer votre plongeur, poussez la manette.
- Avant de pénétrer dans l'eau, tirez la manette pour vous redresser et achever le saut de l'ange.
- Pour éviter de percuter le fond, manœuvrez la manette vers la gauche immédiatement après être rentré dans l'eau.
- Chaque joueur a droit à 3 essais.

**NOTATION:** La force du vent pour chaque saut est indiquée par la longueur de la flèche en haut de l'écran. Plus le vent est fort, plus le plongeur devra être arqué pour éviter les rochers au pied de la falaise.

**STRATEGIE:** La profondeur de l'eau varie avec les vagues. Essayez de sauter de manière qu'à u moment où vous pénétrerez dans l'eau, la profondeur soit maximale. Pour atteindre un meilleur score, essayez de frôler les rochers au pied de la falaise. Et rappelez-vous que le fait de manœuvrer la manette à gauche, à droite, vers la haut ou le bas augmente la vitesse dans cette direction.

#### **SLALOM**

Le lieu de cette épreuve est Chamonix, en France, où eurent lieu les premiers jeux olympiques d'hiver en 1924. Le ski est né en Norvège il y a des milliers d'années. La course à ski date des débuts du ski en Norvège, et le slalom moderne descend probablement d'anciennes courses d'obstacles des pays nordiques. Le slalom est un test des réflexes, d'agilité, de précision et de maîtrise de soi-même. La vitesse, bien sûr, est primordiale, mais les skieurs dépassent rarement 45 km/h en slalom.

- Pour vous élaner, pressez le bouton de feu.
- Contrôlez les virages de votre skieur en manœuvrant la manette à droite ou à gauche, dans la direction souhaitée.
- Pressez le bouton de feu tout en manœuvrant la manette pour accélérer et donc changer l'angle de virage.
- Il faut passer entre toutes les portes. Une porte est constituée de 2 fanions de la même couleur. Vous devez passer entre les fanions bleus, puis les rouges, puis les bleus etc... Si vous ratez une porte, il vous en coûtera 5 secondes de pénalité.

**NOTATION:** Le vainqueur est le skieur qui a parcouru l'épreuve avec le temps le plus court. Vous serez disqualifié si vous tombez. Si vous rentrez en collision avec un fanion, vous vous 'casserez la figure'.

**STRATEGIE:** Les virages à grand angle vous ralentissent. Essayez de virer peu et de prévoir la prochaine porte. Lorsque vous franchissez une porte, vous devez déjà vous positionner pour franchir la suivante.

#### **LOG ROLLING (Tronc flottant)**

Cette épreuve vous emmène au Canada, où 2 bucherons essayent mutuellement de se faire tomber d'un énorme tronc flottant, le faisant tourner dans un sens puis dans l'autre jusqu'à ce qu'un des concurrents plonge dans la rivière glacée (plouf). Inutile de le préciser, le log rolling requiert de l'agilité et le sens de l'équilibre. Le log rolling est né dans le camps de bucherons au Canada vers 1840. Le débutant se voit toujours donner le même conseil: 'ne quitte jamais des yeux les pieds de ton adversaire'.

- Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un autre joueur.
- Lorsque le message 'Press your button' apparaît à droite et à gauche de l'écran, le joueur dont le nom apparaît de ce côté doit presser le bouton de feu. Le joueur suivant fait de même. Ceci débute l'épreuve.
- Pour animer les jambes du bûcheron, manœuvrez la manette de gauche à droite et de droite à gauche alternativement. Restez au rythme du tronc ou alors vous perdrez l'équilibre.
- Pour ralentir la rotation du tronc, que celui-ci tourne dans un sens ou dans l'autre, et changer ce sens, pressez le bouton de feu tout en courant.

- Chaque joueur a droit à 3 essais.

**NOTATION:** Le vainqueur est le dernier bûcheron qui reste sur le tronc. Des points supplémentaires sont accordés au vainqueur, points calculés d'après l'équilibre des 2 adversaires. L'ordinateur contrôle l'indicateur d'équilibre (affiché au bas de l'écran) de chaque joueur. Lorsqu'un bûcheron est proche de la chute, ses bras s'étendent pour l'aider à retrouver l'équilibre.

**STRATEGIE:** Faites perdre l'équilibre à votre adversaire en stoppant la rotation du tronc, puis en changeant le sens de rotation, ceci plusieurs fois et rapidement. Débarrassez-vous de votre adversaire en faisant tourner rapidement le tronc dans le sens qui le fera tomber.

### **BULL RIDING (Rodéo sur taureau)**

Monter les taureaux est l'épreuve la plus dangereuse du rodéo, sport né il y a plus d'un siècle au Far West, lorsque les cow-boys se mesuraient au lasso et au monter. Le concurrent monte un taureau vif et puissant pesant 500 Kg ou plus, se tenant à une sangle pour éviter d'être desarçonné. Lorsqu'un concurrent tombe pendant les vraies compétitions, des clowns de rodéo attirent l'attention du taureau pour permettre au cow-boy de s'échapper.

- Pour choisir le taureau, manoeuvrer la manette vers l'avant ou l'arrière. Les taureaux s'appellent (du plus facile au plus redoutable): Ferdinand, Elmer, Bob, Tornado et Earthquake.
- Pressez le bouton de feu pour commencer l'épreuve.
- Pour réagir aux mouvements du taureau, manoeuvrez la manette comme indiqué:

**SAUTS:** si le taureau fait de brusques sauts, manoeuvrez la manette à droite ou à gauche, vers la direction de l'écart.

**ROTATION:** tirez la manette vers vous pour vous maintenir sur le taureau lorsque celui-ci virevolte.

**ARRÊTS BRUSQUES:** manoeuvrez la manette dans la direction opposée du mouvement, à droite ou à gauche.

**NOTATION:** Les notes dépendent du style et de la durée du maintien sur le taureau. La durée est de huit secondes. Le fait de monter des taureaux plus coriaces rapporte plus de points. Pour le plus haut score, montez Earthquake... Si vous avez le goût du risque.

**STRATEGIE:** Essayez d'anticiper les mouvements du taureau. Une réponse rapide à chaque mouvement est la seule manière de rester 8 secondes sur le taureau. Le mode d'entraînement permet à un autre joueur de contrôler le taureau. Utilisez cette possibilité pour acquérir les réflexes nécessaires face à tous les mouvements possibles du taureau.

Pour contrôler les mouvements avec la manette:

- **VERS L'AVANT:** tour de 360°. Le taureau parcourt un cercle complet.
- **VERS L'AVENTURE:** le bouton de feu pressé: tour de 540°: le taureau parcourt un cercle et demi.
- **CENTRE:** le taureau rue et court.
- **EN ARRIERE:** le taureau stoppe soudainement.

### **LANCER DE TRONC**

Les collines d'Ecosse virent naître le lancer de tronc, il y a des siècles. Dans cette fameuse épreuve des jeux d'Ecosse, les athlètes soulèvent et lancent des troncs d'arbres dont la taille est celle d'un petit poteau téléphonique. Ces troncs peuvent varier en taille puis une fois lancés avec succès, ils ne peuvent jamais être raccourcis. Le Braemar caber, un des plus grands défis d'Ecosse, mesure 5m70 et pèse plus de 54 Kg.

- Pour courrir avec le tronc, manoeuvrez la manette de gauche à droite et de droite à gauche alternativement en rythme avec les jambes de l'athlète. Pour gagner de la vitesse, augmentez progressivement le rythme.
- Pour stopper et projeter le tronc, pressez et maintenez le bouton de feu enfoncé.
- Alors que le tronc pivote entre vos mains, achez le bouton de feu pour finir le lancer. Si vous relâchez le bouton trop tôt ou trop tard, le tronc risque de ne pas se retourner complètement.

**NOTATION:** Le tronc doit se retourner complètement pour que le lancer soit correct. Le tronc qui parcourt la distance la plus grande rapporte.

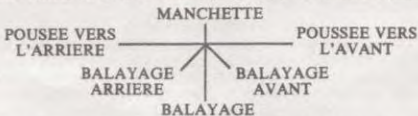
**STRATEGIE:** Le secret pour lancer très loin les troncs est d'acquérir une grande vitesse avant le lancer, tout en conservant le maximum d'énergie. Le joueur qui trouvera comment atteindre la plus grande vitesse le plus rapidement possible gagne souvent l'épreuve. Prenez garde à ne pas courrir à un rythme trop intensif pour atteindre la vitesse maximale, sinon cette longue course avec le tronc épuisera vos forces.

### **SUMO**

Le sumo est un sport japonais très ancien, entouré de nombreuses traditions. 2 lutteurs imposants s'affrontent sur un cercle, chacun essaie de faire tomber l'autre du sol ou de le pousser hors du cercle. Lors d'une partie du cérémonial très élaboré qui précède la lutte, les adversaires lancent du sel pour purifier le ring. Les garçons japonais doivent peser 72 Kg à l'âge de 13 ans pour faire l'apprentissage au Sumo, et les lutteurs de Sumo actuels pèsent fréquemment dans les 180 Kg.



- Pressez le bouton de feu pour commencer l'épreuve et se mettre en position.
- Contrôlez votre lutteur en manoeuvrant répétitivement la manette comme indiqué ci-dessous.



- Pressez et gardez enfoncé le bouton de feu pour essayer de saisir la ceinture de votre adversaire. Puis exécutez un des mouvements suivants en orientant répétitivement la manette dans la direction indiquée, tout en continuant à maintenir le bouton de feu pressé.



- L'ordinateur contrôle des indicateurs d'énergie et d'équilibre pour chaque combattant.
- Relâchez le bouton de feu pour lâcher la ceinture de votre adversaire.
- Le premier lutteur qui quitte le cercle ou touche le sol avec une partie quelconque de son corps autre que ses pieds perd le match.

**NOTATION:** La notation est basée sur le temps de réaction, celui de votre adversaire et le vôtre. Le joueur qui arrive à exécuter le plus rapidement les mouvements aura le plus haut score. Si vous projetez votre adversaire au sol ou hors du cercle, vous recevrez assez de points pour gagner le match. Plus court sera le match, plus haut sera votre score.

**STRATEGIE:** La synchronisation est importante pour vaincre au Sumo. Lorsque vous effectuez un mouvement avec le bouton de feu pressé, prenez garde à relâcher le bouton de feu au moment opportun pour achever le mouvement avec succès. Vous pouvez connaître cet instant en vous exerçant. Rappelez-vous aussi que l'Utchari est un bon mouvement stratégique. Effectuez-le lorsque vous êtes sur le point d'être poussé hors du cercle.

### LES SCORES DANS WORLD GAMES

#### CEREMONIE DE REMISE DE MEDAILLES

Après chaque épreuve, les noms, pays et scores de tous les joueurs sont affichés dans l'ordre du classement. Le nom du vainqueur qui recueille la médaille d'or apparait en haut de l'écran et l'hymne national correspondant est joué.

#### CEREMONIE DES CHAMPIONS

Si les joueurs participent à toutes les épreuves de WORLD GAMES, un Grand Champion des WORLD GAMES est désigné, d'après le nombre de points accumulés:

- MÉDAILLE D'OR** - 5 points
- MÉDAILLE D'ARGENT** - 3 points
- MÉDAILLE DE BRONZE** - 1 point

Les points sont additionnés après que toutes les épreuves aient été disputées et le joueur totalisant le plus de points est célébré comme étant le Grand Champion. Cette cérémonie se déroule après la remise des médailles de la dernière épreuve.

#### RECORDS DU MONDE

Si un record du monde est battu dans une épreuve, WORLD GAMES donne le nom de recordman. Les records sont affichés sur l'écran des records. Si un nouveau record est atteint dans une épreuve, le record précédent est effacé et le nouveau est affiché à la place.

#### CONTINUER À JOUER

Pour redémarrer WORLD GAMES à tout instant, pressez la touche **RUN/STOP** et la touche **RESTORE** en même temps. Le programme rechargeira au début.